CONSOLE D'ALARME AUTONOME

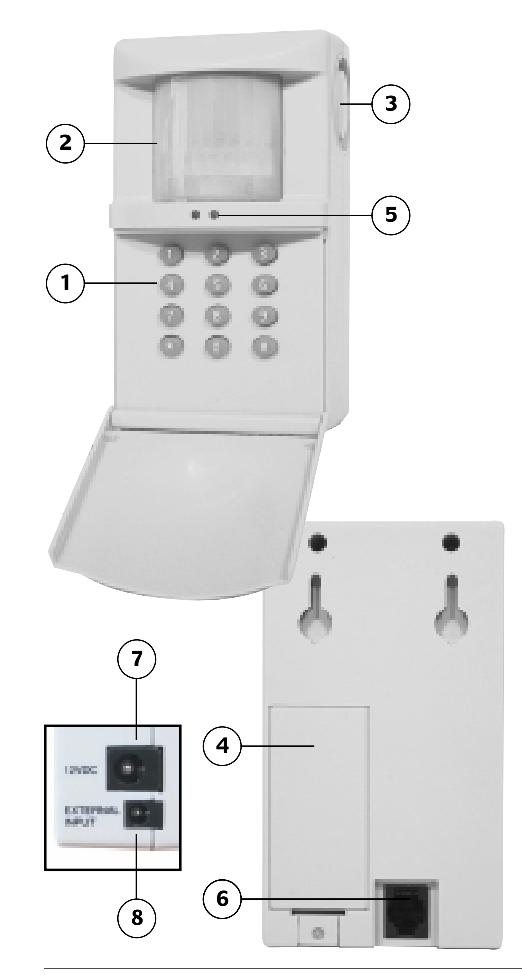
HOMEGUARD MS8000







internet: www.marmitek.com



1. PRÉCAUTIONS D'EMPLOI:

a. HomeGuard 8000 est conçu pour un usage interne uniquement et , du fait de l'électricité, tout maniement incorrect expose l'utlisateur à des risques d'accident.
b. Installer la console dans un endroit sec et abrité .
c. L'adaptateur secteur est à installer dans une prise 230V 50Hz.
d. Ne jamais ouvrir ou utiliser un adaptateur secteur different de celui fourni.
e. En cas de problème, mettre tous les appareils hors circuits ; pour la réparation sous et hors garantie des produits de notre fourniture, contacter votre revendeur.
f. La sirène intégrée de 95 dB peut dangereusement nuire à l'audition si vous êtes trop près. Ne jamais s'approcher trop près de la console HomeGuard 8000 en cas de déclanchement de la sirène.

2. PANNEAU ET TOUCHES DE COMMANDE :

1. Clavier:
   Ouvrir le panneau rabattable avant pour accéder au clavier interne.

2. Détecteur de mouvement passif infrarouge (PIR):
   Le capteur détecte les mouvements dans un rayon de 12 mètres avec un angle d'ouverture de 110˚.

3. Sirène intégrée:
   La sirène intégrée de 95 dB retentit lors d'un déclanchement d'alarme. Vous pourrez armer et désarmer la console par votre code personnel d'accès à 4 chiffres.

4. Compartiment de la pile de sauvegarde:
   Emplacement prévu pour la pile de sauvegarde des réglages effectués lors de l'installation.
   Le temps de fonctionnement de la pile 9 volts, en cas d'interruption de courant est approximativement de 10 heures pour une pile alkaline et de 30 heures pour une pile au lithium.
   La durée de vie la pile sera réduite à chaque fois qu'une panne de courant se produira ou en cas de débranchement de la console à l'alimentation secteur 230 volts.
   Si le débranchement à l'alimentation secteur est nécessaire, retirer tout d'abord la pile de sauvegarde.

5. Indication d'état des voyants lumineux LED

6. Branchement de la ligne téléphonique:
   Brancher la console au réseau téléphonique par l'intermédiaire du câble fourni.

7. Alimentation secteur:
   Uniquement utiliser l'alimentation secteur 230/12V fournie, sous peine de refus de prise sous garantie.

8. Contact externe d'entrée:
   Cette entrée (contact libre de potentiel) permet le branchement de toute appareil externe intégrant une sortie NO (Normallement Ouvert) ou NF (Normallement Fermé) ; exemple : détecteur de fumée, sirène extérieure, capteur d'hygrométrie, console d'alarme sans transmetteur téléphonique, etc.
   Vous pourrez également brancher plusieurs appareils en série à la console HomeGuard 8000. Cette fonction permet de transformer HomeGuard 8000 en un système de sécurité complet intégrant un transmetteur téléphonique.

   Pour le branchement, utiliser le câble fourni (prise Jack à insérer dans HomeGuard 8000) pour relier le/les appareils à raccorder.

3. TÉLÉCOMMANDE RADIO SANS FIL KR10/1

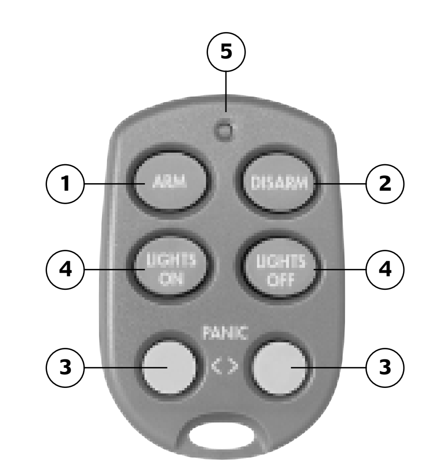
1. La touche ARMER, arme la console d'alarme HomeGuard 8000 .
   L'alarme peut être enclanchée de façon instantanée ou retardée. L'armement retardé vous permet de quitter et entrer dans l'habitat dans un interval de 30 secondes pour la sortie et de 15 secondes pour l'entrée.
   Le préréglage en usine est positionné en instantané (pas de délai). Pour passer en mode Délai, prière se référer à la section [Armement retardé]

2. La touche DESARMER, désarme la console HomeGuard 8000.

3. Les touches PANIQUE, enclanche immédiatement la sirène d'alarme en cas de pression simultanée sur les deux touches.

4. Les touches LUMIERE MARCHE et ARRËT sont inopérantes avec la console Homeguard mais pourront être utilisées en conjonction du système domotique Marmitek X10. Consulter votre revendeur pour toute information.

5. Le voyant lumineux LED clignote lors de la transmission de la commande. Si la télécommande a tendance à réagir aléatoirement aux ordres, remplacer la pile.
   Pour remplacer la pile, ouvrir le compartiment situé à l'arrière de la télécommande , insérer une pile au lithium neuve de 3Volt CR2025 tout en respectant la polarité.





A chaque remplacement de la pile, la télécommande devra être ré-initialisée (voir section installation).

4. BIEN CHOISIR LE LIEU D'INSTALLATION DE LA CONSOLE.

Le détecteur de la console est base sur le principe d'un élément infrarouge passif, qui détecte tout changement d'état de température dans son rayon d'action. Une certaine quantité de chaleur, dégagée par le corps humain, est détectée en vue du déclanchement de l'alarme. Cependant, et pour garantir les meilleurs résultats, nous vous conseillons de suivre les consignes d'installations suivantes.

a. La console devra être installée à approximativement 170-180cm de hauteur et fixée sur une surface verticale (mur d'entrée, coin de meuble).
b. Assurez-vous que l'emplacement choisi obligera l'intrus à passer automatiquement et à chaque fois dans la zone de detection de l'alarme. Choisir également l'emplacement en fonction de la proximité d'une prise secteur et prise téléphone. L'installation de la console près d'une source de chaleur potentielle (baie vitrée, radiateur, conditionneur d'air, spots basse tension, etc.) est à proscrire. Ne pas monter la console sur une surface en métal ou à proximité immédiate de matériel informatique ou téléviseur capable de générer des interférences .

Important :

a. Les appareils à emission radio (exemple casque et haut-parleurs , sonde de station météo sans fil) émettant sur la fréquence de 433MHz ne perturberont pas la transmission et ne déclencheront pas de messages d'alarme, cependant ils réduiront considérablement la portée de la télécommande.
b. Les animaux de compagnie, au cas ou la console est armée, déclencheront l'alarme. Par conséquent, ils ne devront pas restés dans l'environnement immédiat de la console.

5.INITIALISATION DE LA TÉLÉCOMMANDE RADIO.

La console HomeGuard 8000 pourra être armer/désarmer par maximum 3 télécommande KR 10/1.
Pour des raisons de sécurité, chaque télécommande génère un code de transmission sécurisé spécifique (1 des 64000 codes possibles).

Avant d'utiliser Homeguard, la télécommande devra être initialisée afin que la console puisse la reconnaître, suivre les instructions suivantes:

1. Entrer le code secret PIN (Personal Identification Number) correspondant à quatre pression sur la touche 0 (0000). Trois signaux de confirmation (bips) brefs et aigus suivis d'un bref et grave confirment l'entrée; le voyant lumineux vert clignotent..

2. Appuyez sur la touche "1" du clavier.
   Un bip bref et aigu est entendu pour confirmation.

3. Appuyez sur la touche "ARMER" de la télécommande.
   Un bip bref et grave est entendu pour confirmation.

4. Répétez l'opération si vous désirez initialiser plusieurs télécommandes (optionnels).

5. Appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour confirmer la procédure d'initialisation.
   Un bip bref et grave est entendu et le voyant vert LED s'allume.

Si aucune touche n'a été appuyée pendant

quinze secondes, la console reviendra en mode d'attente. Pour reprendre l'initialisation de la télécommande, recommencez à partir de 1.

6. PROGRAMMATION DES NUMÉROS DE TÉLÉPHONE.

Vous pourrez sélectionner 3 numéros de téléphone que la console composera automatiquement dès qu'une alarme sera déclenchée. Les numéros choisis par vos soins pourront inclure des postes fixes et mobiles (GSM), cependant les appels vers un poste de police, urgence nationale, paramédical sont interdits.

Nous vous conseillons fortement d'entrer les numéros de téléphone de personnes que vous aurez formées et sur lesquelles vous pourrez compter en cas de réception du message d'alarme (voisins, amis, famille sachant où et comment vous joindre rapidement).

Saisie des numéros de téléphone :

1. Entrer le code secret PIN (Personal Identification Number) correspondant à quatre pression sur la touche 0 (0000). Trois signaux de confirmation (bips) brefs et aigus suivis d'un bref et grave confirment l'entrée; le voyant lumineux vert clignotent.

2. Appuyez sur la touche [2] du clavier. Un bip bref et grave est entendu pour confirmation.

3. Appuyez sur la touche [*] du clavier. Un bip bref et aigu est entendu pour confirmation.

4. Entrer le premier numéro de téléphone sélectionné (max. 16 chiffres).
   Si votre ligne nécessite l'insertion d'une pause (ex: entrer un "0" pour prendre une ligne extérieure) appuyez une deuxième fois sur [*]. Un bip bref et aigu est entendu pour confirmer chaque chiffre entré.

5. Appuyez sur [#] pour confirmer le numéro de téléphone complet ; un bip bref et aigu est entendu pour confirmer.
   Appuyez sur "1" si vous donnez la priorité à ce numéro entré (Homeguard appellera ce numéro en premier). Trois numéros de téléphone pourront être entrés au maximum, vous définirez l'emplacement en mémoire assignerez donc l'ordre d'appel "1" , "2" et "3" à la console Homeguard. Un bip bref et grave est entendu et le voyant lumineux vert LED s'allume, confirmant que l'entrée des numéros de téléphone ont bien été enregistrés.

   Répéter la procédure pour saisir les 2 numéros de téléphone suivants.
   IMPORTANT : Les trois numéros de téléphone devront obligatoirement être entrés. Vous pourrez saisir plusieurs fois le même numéro pourvu que trois numéros sont entrés.

   Identification d'appel de la console HomeGuard 8000:
   Au cas ou un numéro de telephone serait saisi dans plusieurs HomeGuard 8000, vous aurez la possibilité de transmettre un signal de reconnaissance de la console concernée. Le signal sera audible lors de la diffuqion du message d'alarme. Pour identifier la console émettrice et changer le signal pré-réglé en usine :

Changement du pré-réglage usine (1 bip lors de l'émission du message):

1. Saisir votre code PIN.

2. Appuyez sur la touché "4" du clavier.

3. Appuyez sur 1, 2 ou 3 pour définir le nombre de bips d'identification souhaités .

7. ARMEMENT RETARDÉ

Le mode d'alarme pourra être activé soit par la télécommande soit par le clavier .

Dans le cas d'utilisation par la télécommande , la console sera armée et désarmée instantanément .

Vous avez la possibilité d'entrer un délai de temporisation, correspondant à 30 secondes, vous permettant d'entrer ou quitter l'habitat sans obligatoirement désarmer la console. Si la temporisation est activée et en cas d'intrusion, le détecteur déclenchera l'alarme au bout de 15 secondes. Pour ajouter une temporisation suivre les instructions suivantes :

1. Saisir le code PIN (réglage usine: 0000) 3 bips brefs et aigus suivis d'1 bref et grave sont entendus pour confirmation. Le voyant vert LED clignote.

2. Saisir "7" sur le clavier.
   Un bip bref et grave est entendu pour confirmation .

3. Appuyez soit sur la touche [*] pour un Armement avec temporisation soit [#] pour un armement instantané. Pour mémoire, Si Homeguard est activé à partir du clavier, le délai de temporisation s'appliquera systématiquement.
   Un bip est entendu pour confirmation et le voyant vert reste allumé.

8. DÉSACTIVATION DE LA SIRÈNE

Homeguard intègre une sirène de 95 dB. En règle général, la sirène reste activée mais, toutefois, vous avez la possibilité de rendre la console Homeguard [silencieuse]. La désactivation de la sirène peut intervenir dans le cas ou l'habitat à protéger serait éloigné de tout voisin, ou la console serait utilisée comme transmetteur téléphonique d'événement (raccordée à un capteur de fuite d'eau, etc.)

Instructions pour désactiver la sirène (Homeguard est réglé en usine avec "sirène activée):

1. Saisir votre code PIN (réglage usine sur 0000) 3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis pour confirmation. Le voyant vert LED clignote.

2. Appuyez sur la touche "3" du clavier.
   1 bip bref et grave est émis pour confirmation

3. Appuyez sur [*] pour activer la sirène ou sur [#] pour désactiver la sirène
   1 bip de confirmation est émis et le voyant LED revient à la normale.

9. SAISIE DU CODE PIN PERSONNEL (PERSONAL IDENTIFICATION NUMBER):

Homeguard utilise le code "0000" pré-réglé en usine. Nous vous conseillons vivement de saisir le code PIN personnel de votre choix et à quatre chiffres.

Important : choisir un code que vous mémoriserez facilement, car Homeguard reconnaitra dorénavant celui de votre choix.

1. Saisir le code PIN usine à savoir quatre zéros (0000) sur le clavier
   3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis pour confirmation. Le voyant vert clognote.

2. Appuyez sur la touché "5" du clavier.
   1 bip bref et grave est émis pour confirmation.

3. Saisir le code à quatre chiffres de votre choix (exemple 1 , 2 , 3 et 4 : le code PIN devient 1234). 3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis. Le voyant vert LED revient à la normale.

   Conseil : Si vous perdez le code de votre choix, débrancher le prise secteur et retirer la pile 9V. Le code réglé en usine [0000] reprendra effet.

10. ACTIVATION OU DÉSACTIVATION DU DÉTECTEUR DE MOUVEMENT INFRAROUGE:

Si vous ne désirez pas faire office du détecteur de mouvement infrarouge et, utiliser uniquement l'entrée Jack (contact libre de potentiel pour raccordement de sonde, capteur ou signal d'entrée d'une alarme sans transmetteur) de Homeguard , vous pourrez désactiver le détecteur de mouvement infrarouge

1. Saisir le code PIN (0000)
   3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis. Le voyant vert LED clignote.

2. Appuyez sur la touche "6" du clavier.
   1 bip bref et grave est émis.

3. Appuyez sur la touche [*] pour activer ou # désactiver le détecteur de mouvement.
   1 bip est émis pour confirmation et le voyant vert revient à la normale.

11. FONCTIONNEMENT:

a. Armer & Disarmer Homeguard :

Vous pourrez armer et désarmer Homeguard directement sur le clavier ou à l'aide de la télécommande porte clef.

Pour activer l'alarme depuis le clavier (toujours en mode temporisé):

1. Saisir votre code PIN
   (réglage usine sur [0000]).
   3 bips brefs et aigus suivis d'un bref et grave sont émis. Le voyant Vert LED clignote.

2. Appuyez sur la touche [#] du clavier.
   Un bip bref et grave est émis pour confirmation et le voyant rouge LED s'allume (alarme enclanchée) ainsi que le voyant vert LED clignotera pendant les 30 secondes qui vous permettront de quitter l'habitat.
   Après 30 secondes, Homeguard sera armé et émettra un bip de confirmation.

b. Désarmer la console à l'aide du clavier:

1. Saisir vote code PIN. 4 bips brefs sont émis pour confirmation.

2. Appuyez sur la touché [*]
   1 bip bref est émis et le voyant rouge LED s'éteint.

c. Armer et désarmer la console à l'aide de la télécommande:

1. Appuyez sur la touche ARMER de la télécommande pour activer l'alarme.

2. Appuyez sur la touche DESARMER de la télécommande pour désactiver l'alarme .

   Rappel: ARMER et DESARMER Homeguard de façon instantané ou temporisé , ceci dépent du mode que vous avez choisi.

   Pour générer un signal d'alarme PANIQUE (possibilité de d'activer la sirène sans que la console soit armée): Appuyez en même temps sur les deux touches situées de part et d'autre de PANIQUE.

d. Ré-initialiser la console après une alarme :

Si la sirène de l'alarme est en marche, vous pourrez la désactiver par :

1. Le correspondant, appelé par le transmetteur téléphonique Homeguard, devra appuyer apres le bip sur la touche [0] de son combiné téléphonique.

2. En appuyant sur la touche DESARMER de la télécommande .

3. En désarmant l'alarme à partir du clavier : entrer le code PIN suivi de la touché [*]

e. Message d’alarme :

Dès qu’une alarme est détectée, le transmetteur téléphonique compose le premier numéro puis génère le message d’alarme. Après 9 secondes, le message enregistré sera répété. Pendant ce laps de temps, Homeguard attend que le correspondant confirme la réception du message en appuyant apres le bip sur la touche [0] de son combiné (son téléphone devra obligatoirement être configuré en mode TONE (et non pas IMPULSION).

Si le correspondant ne confirme pas la procedure, Homeguard composera automatiquement le 2e numéro enregistré. Homeguard lancera la procédure décrite ci-dessus. Si le 2e correspondant ne confirme pas le message, Homeguard composera le troisième numéro enregistré.

IMPORTANT:

Bien former vos correspondants de la procédure à suivre en cas de message provenant du système d’alarme Homeguard.
Les répondeurs téléphoniques ainsi que les systèmes de Boîte Vocale ne peuvent confirmer le message d’alarme, ils seront donc ignorés .
Nous vous conseillons de procéder à un test grandeur nature avec chacun des correspondants choisis.

12. GUIDE DE DÉPANNAGE:

1. La console ne régit pas aux ordres de la télécommande:
   Suivre les instructions pour initialiser à nouveau la télécommande.
   Vérifier que le voyant de la télécommande est activé à chaque pression d’une touche de la télécommande. Au cas contraire, remplacer la pile au lithium

2. Le détecteur de mouvement ne réagit pas et le voyant vert LED n’est pas allumé :
   Vérifier l’alimentation (prise secteur 230V) et remplacer la pile 9V de sauvegarde.

3. Le transmetteur téléphonique n’émet pas le message d’alarme:
   Vérifier que la connection téléphone est bien enfoncée dans la console et dans la prise murale.
   Vérifier, à l’aide d’un combiné téléphone, que la prise murale est opérationnelle.

4. Fausse alarme:
   Installer Homeguard dans un autre endroit, loin d’une source de chaleur et à l’abri du soleil, etc.
   Vérifier qu’aucun animal domestique pourrait enclencher inopinément l’alarme.

5. Le champs d’action de la télécommande semble réduit :
   Vérifier l’état de la pile et remplacez-la si nécessaire.
   Vérifier qu’aucun appareil n’interfère sur la même fréquence, exemple : téléphone et casque sans fil, etc.

6. Le détecteur et/ou la sirène ne répondent pas:
   Vérifier si le détecteur et/ou la sirène ne sont pas en mode [désactiver].

7. Toute autre disfonctionnement :
   Débrancher la console de la prise secteur, enlever la pile de sauvegarde ; cette opération entraînera l’initialisation forcée de la console Homeguard. A l’aide du manuel, procéder à la ré-installation complête du système d’alarme Homeguard.

   Ne jamais essayer de démonter le détecteur de mouvement ainsi que l’alimentation secteur.
   Ne jamais brancher la console avec une alimentation secteur autre que celle fournie sous peine de refus de garantie constructeur.